ALIEN TRILOGY

Dość długo trzeba było czekać na grę bezpośrednio opartą na motywach trylogii filmowej ALIENS. Film jest klasą sam w sobie, zaś aktorstwo Sigourney Weaver, szczególnie w drugiej części, jest niezwykle kunsztowne. Nawiasem mówiąc, podobno planuje się realizację czwartej części „Obcego" i to w dodatku z Weaver w roli głównej. Jak to możliwe, zapytacie pewnie, mając w pamięci Ripley pochłanianą przez płomienie – otóż przyszłość nie zna granic technicznych ani moralnych – trochę kodu genetycznego i powstaje klon człowieka.

ALIEN TRILOGY nawiązuje do trylogii tylko tytułem. Klimat gry kojarzy się wyłącznie z częścią drugą, zresztą według mnie najlepszą. Tak więc swój śmiertelny bój toczysz w plątaninie korytarzy i w salach tworzących stację kolonizacyjną. Niewątpliwie ALIEN TRILOGY ma wiele wspólnego z grami w stylu DOOM, ale nie nazwałbym jej kolejnym klonem. Choć mamy widok z oczu walczącej Ripley i świat 3D, to jednak w produkcji ACCLAIM inaczej już zbudowano scenerię walki. Świat w tej grze nie ma w sobie nic z matematycznej metody tworzenia poziomów w grach a'la DOOM. Tutaj układ korytarzy jest z góry określony, tworzą go kolejne bitmapy. Zwróć uwagę na dziwne efekty na ścianach w pobliżu miejsc, gdzie pulsuje światło. Okaże się, że walczysz nie wśród podstawianych tekstur, ale na tle przygotowanych obrazków. Poczujesz tę różnicę, gdy zrobisz pierwsze kroki. Taka metoda tworzenia środowiska graficznego jest efektowniejsza – obraz jest po prostu bardziej sugestywny, zawiera więcej elementów. Jednak nie ma nic za darmo – kolejne etapy gry są po prostu małe. Raczej nie doświadczysz uczucia zdezorientowania czy też zagubienia.

Przyjęte rozwiązania graficzne narzucają kształt fabuły. Skoro pojedyncze poziomy są dość małe, to w grze przyjęto system krótkich i dynamicznych misji. Będziesz musiał błyskawicznie likwidować Obcych, otwierać jakieś drzwi, niszczyć wskazane urządzenia lub po prostu prowadzić ogólną jatkę w misji typu: przejdź i wybij wszystko. Ogólnie rzecz biorąc gra jest bardzo prosta, chyba nawet prostsza od DOOM, co wydawałoby się niemożliwe. Pewnych trudności mogą niekiedy nastręczać tylko systemy przełączników uruchamiających śluzy i windy.

Grę przygotowano bardzo pieczołowicie, z dbałością o filmowe szczegóły – niszczysz kokony, walczysz z żołnierzami Obcych, eliminujesz zainfekowanych ludzi, stajesz do konfrontacji z matką kolonii. Jednak brakuje tu nieco filmowej atmosfery grozy. Przydałoby się też nieco więcej fabuły – krótkie odprawy i trochę filmów to stanowczo za mało. W filmie Obcy potrafili przeprowadzać śmiałe, zmasowane ataki z różnych kierunków, robili pułapki, wędrowali szybami wentylacyjnymi... W grze takich elementów nie ma. Walka polega po prostu na tym, że ty strzelasz jak oszalały, zaś potwory biegają, próbując się do ciebie zbliżyć. Zawsze ten sam algorytm.

Oczywiście powyższe słowa nie przeświadczają o tym, że gra jest słaba. Mimo swej prostoty klimat i tak jest bardzo fajowy. Obcy, zainfekowani koloniści, kokony, matki stad... to twój chleb powszedni. Aby całą tę menażerię z innej planety powystrzelać, musisz dysponować dobrymi „środkami przymusu bezpośredniego". I rzeczywiście tak jest – bomby, granaty, pistolety, strzelby, karabiny, miotacze płomieni – sprzętu jest naprawdę sporo. A w dodatku każda broń działa bardzo efektownie – wybuchy, płomienie, fruwające łuski... Jak się dobrze przyjrzysz, to zauważysz, że niekiedy pociski potrafią rykoszetować. Całości dopełniają różne odgłosy, w tym mowa Ripley. Trzeba jednak przyznać, że niekiedy odgłosy stają się nieco męczące – z jednej strony monotonia, a z drugiej męcząca napastliwość. Chociaż kto powiedział, że eliminacji Obcych muszą towarzyszyć takty przyjemnej muzyki?

Wersja na PC to oczywiście konwersja z wydania konsolowego. Być może wspomniana przeze mnie nadmierna prostota wynika z faktu, że grę tworzono z myślą o konsolach. Wersja PC wygląda w trybie 16–bitowego koloru tak samo dobrze jak na PSX. Posiadacze PeCetów mogą ponadto powalczyć wspólnie – w grze wprowadzono opcję MULTIPLAYER. Szkoda, że brak wersji SVGA.

KaYteck

Acclaim'96

PC DOS WINDOWS 6 dyskietek, 2 CD
486DX33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
VGA ■ SB AWE 32 ■ GUS
PlayStation
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 139 zł

Za: klimat, obraz walki
Przeciw: wygląd niektórych obcych, bak grafiki SVGA